1

AS HQs E A ESCOLA

WALDOMIRO VERGUEIRO

HQ

CURSO QUADRINHOS EM SALA DE AULA

GRATUITO!
Esta publicação não pode ser comercializada.





CURSO QUADRINHOS EM SALA DE AULA:
estratégias, instrumentos e aplicações

RAYMUNDO NETTO
Coordenação Geral e Editorial

WALDOMIRO VERGUEIRO
Coordenação de Conteúdo

AMAURÍCIO CORTEZ
Edição de Design

AMAURÍCIO CORTEZ
KARLSON GRACIE
WELTON TRAVASSOS
Projeto Gráfico

EMANUELA FERNANDES
Gestão de Projetos

DHARA SENA
Editoração Eletrônica

CRISTIANO LOPEZ
Ilustração

Este fascículo é parte integrante do projeto **HQ Ceará 2**, em decorrência do Termo de Fomento celebrado entre a Fundação Demócrito Rocha (FDR) e a Prefeitura Municipal de Fortaleza, sob o nº 001/2017.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C939 Coleção Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações / coordenação de Raymundo Netto, Waldomiro Vergueiro; ilustrado por Cristiano Lopez. - Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018.
192 p. : il. ; 25cm x 29,5cm. - (Curso em 12 fascículos).

ISBN: 978-85-7529-853-4 (Coleção)
ISBN: 978-85-7529-854-1 (Fascículo 1)

1. Quadrinhos. 2. Curso. 3. Sala de aula. I. Netto, Raymundo. II. Vergueiro, Waldomiro. III. Lopez, Cristiano. IV. Título. V. Série.

2018-325 CDD 741.5
CDU 741.5

Elaborado por Vagner Rodolfo da Silva - CRB-8/9410

Índice para catálogo sistemático:
1. Quadrinhos 741.5
2. Quadrinhos 741.5







Fundação Demócrito Rocha
Av. Aguanambi, 282/A - Joaquim Távora
CEP 60055-402 - Fortaleza- Ceará
Tel.: (85) 3255.6037 - 3255.6148 - Fax: 3255.6271
fdr.org.br | fundacao@fdr.com.br

CRIS LOPEZ

1. APRESENTAÇÃO

É um pássaro? É um avião? Não, é o curso de extensão **Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações**, da Universidade Aberta do Nordeste (Uane) da Fundação Demócrito Rocha (FDR) em parceria com a Prefeitura Municipal de Fortaleza. Com 160h, na modalidade de ensino a distância (EaD), GRATUITO e aberto **a todo o país**, objetiva fornecer aos profissionais da educação, quadrinistas, pesquisadores e interessados pelo tema subsídios para, conhecendo todos os principais elementos da linguagem, particularidades e recursos dos quadrinhos, poder explorar adequadamente as suas possibilidades, introduzindo-os na sua prática didática, enriquecendo, dinamizando e otimizando o processo de ensino-aprendizagem. E mais: democratizando o acesso a conteúdos que, por meios comuns, não seriam atraentes nem conquistariam outros públicos com menos fluência leitora, além de estimular o raciocínio crítico, a criatividade e a imaginação.

Para isso, trazemos a você 12 fascículos, 12 videoaulas, 12 radioaulas (em *podcasts* no AVA e transmitidas pela rádio O POVO/CBN AM 1.010), 4 webconferências e muito, muito mais. E, ao final, a sua certificação pela Universidade Federal do Ceará (UFC).

As videoaulas podem ser assistidas pelo AVA, quando você quiser, e pelo **Canal Futura**, em sua TV, às quintas-feiras, às 16h30[1], de 9 de abril a 25 de junho de 2018.

Aos interessados no estado do Ceará serão disponibilizados fascículos impressos, encartados gratuitamente no jornal **O POVO** às segundas-feiras, no mesmo período.

Você é nosso convidado para, com a ajuda de nossos amiguinhos **Kim**, **Igor**, **Lena** e o misterioso **Capitão Fraude**, nos reunirmos, ensinarmos e aprendermos juntos em nossa **sala de aula virtual** (AVA):

AVA.FDR.ORG.BR

Curta, compartilhe, divulgue e **inscreva-se** já:

Raymundo Netto
Coordenação Geral





1. OS HORÁRIOS DE EXIBIÇÃO E DE REPRISE NA TV O POVO (CEARÁ) NOS CANAIS 48.1 (CANAL ABERTO) | 23 MULTIPLAY | 24 NET SERÃO DISPONIBILIZADOS NO AVA.

2. HQ E ESCOLA... COMBINAM?

Quem hoje tem mais de quarenta anos, provavelmente pode lembrar-se de ter sido reprimido ou subestimado na infância por gostar de ler histórias em quadrinhos. Naquela época, elas não eram bem-vistas pelos adultos em geral. Entendia-se que a sua leitura era ou poderia ser prejudicial às crianças. E isso por vários motivos que discutiremos mais adiante.

Levar as histórias em quadrinhos para a escola, então, nem pensar! Essas coisas não combinavam. A escola seria o lugar de estudo, de construção de um cidadão respeitador das leis, que colabora para a melhoria da sociedade. Enfim, uma obrigação. Histórias em quadrinhos eram apenas para o lazer, divertimento, para quem não tem nada melhor para fazer na vida. Não combinavam com estudo nem poderiam ser levadas a sério.

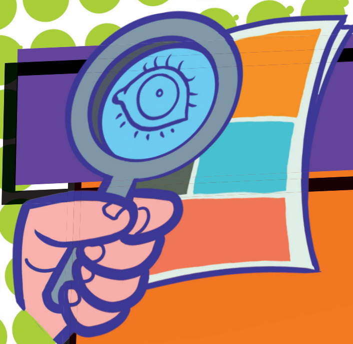
Hoje, entretanto, por diversas razões, a situação e o discurso mudaram. A distância que separa as HQs do ambiente escolar já não é tão grande. Podemos até dizer que elas **estão** nas salas de aula. Porém, isso não significa que tudo mudou e que vivemos o melhor dos mundos possíveis, como diria Voltaire. Ao contrário, ainda existem muitas dúvidas, inquietações e preconceito entre professores, autoridades de ensino, pais e, por incrível que pareça, até entre alunos. Em muitos aspectos, sentimos que as restrições contra os quadrinhos na sala de aula não acabaram, foram apenas postas de lado, como se tivessem saído de moda ou não caísse bem se manifestar contra um meio de comunicação de massa tão popular, que invade as telas cinematográficas em megaproduções sucessivas, fazendo sucesso na TV e evoluindo para criações mais ambiciosas, atraindo públicos de todas as idades e segmentos que, hoje, não se envergonham de estampar no peito seus personagens e heróis preferidos.

QUE NÃO HAJA DÚVIDAS: as restrições contra as histórias em quadrinhos na escola ainda existem e a melhor forma de combatê-las é o conhecimento sobre a sua linguagem e particularidades, a capacitação para aplicá-los corretamente e a busca de alternativas mais eficientes de aplicação, que permitam consonância entre **quadrinhos** e **prática docente**.



Da mesma forma, para quem pensa que a solução para os problemas da educação no Brasil está nas histórias em quadrinhos, respondemos que, infelizmente, **isso não é verdade**. Eles são bem maiores que as possibilidades dos quadrinhos, e, mesmo hipoteticamente falando, os poderes dos heróis dos gibis não são suficientes para resolvê-los. Mas que essas palavras não representem um elemento de desânimo para os professores e todos os demais alunos que nos acompanharão neste curso, que foi elaborado por pessoas que conhecem e acreditam nas histórias em quadrinhos e no que elas podem contribuir para a melhoria da educação no país, em todos os níveis de ensino, e que não têm dúvidas de que uma aplicação adequada pode trazer novos ares à sala de aula, ajudando e unindo professores e alunos a caminharem em direção ao conhecimento e à cidadania.





PARA CURIOSOS

Uma experiência bem-sucedida de utilizar os quadrinhos com fins educacionais aconteceu por meio da editora Laurosse, que publicou *L'Histoire de France en BD**, em 8 volumes, que em 7 anos vendeu cerca de 600 mil coleções. Mais tarde, também com fins educativos, publicou *Découvrir La Bible*, depois editada nos EUA, Japão, Itália e Espanha.

(*) *Bande Dessinée (BD)* é como se chamam as histórias em quadrinhos na França.



3. O LONGO CAMINHO DAS HQs ATÉ A ESCOLA

Em outros fascículos deste curso apresentaremos as características da linguagem das HQs. Entenderemos como elas transmitem suas mensagens e as opções gráficas que possuem, beneficiando-se da tradição artística e de comunicação pela imagem que acompanhou o homem desde seus princípios, até se transformarem no meio de comunicação de massa de grande penetração popular de hoje em dia.

Nas várias partes do mundo, as publicações de quadrinhos (charges, cartuns, tiras de jornal, revistas em quadrinhos, álbuns, *graphic novels*), em diversos estilos de produção (como a linha clara europeia, os mangás do Japão e os *manhwas* da Coreia), são consumidas por um público entusiasmado e ansioso por elas e inserido em um mercado de cultura pop fascinante, tecnológico e intercorrelacionado.

O aparecimento de novos meios de comunicação e entretenimento diversificados e sofisticados, ao invés de, como se previa, levar os quadrinhos ao desaparecimento, fez com que eles atingissem novos ambientes, cruzassem limites antes impossíveis. As *webcomics*, os "quadrinhos eletrônicos", evidenciam que a linguagem dos quadrinhos se libertou dos grilhões do impresso e invadiu os dispositivos eletrônicos móveis (*smartphones*, *tablets* etc.), além das redes sociais e outras mídias e suportes que surgem a todo o momento, inclusive agora, enquanto se lê este fascículo.

O que primeiro vem à mente quando se fala em quadrinhos é a sua **produção editorial**, seja em forma de revistas (os gibis) ou em jornais (charges, cartuns e tiras). De fato, a popularidade dos quadrinhos ocorreu devido a essa produção, a princípio impressa, sua divulgação e comercialização em

escala industrial, chegando praticamente a todos os quadrantes do mundo.

O leitor comum não tem muita noção sobre isso, mas o que move a indústria das HQs são os esforços conjuntos de profissionais que, muitas vezes, nem sequer se conhecem, não têm contato entre si ou vivem em locais, culturas e países diferentes. Foram os quadrinhos os primeiros a incorporar a padronização de conteúdo, pois precisavam atingir públicos diversos em várias partes do mundo e, para tanto, abordar temáticas que não afastassem segmentos do público, mas que os atraísse. Também estiveram na vanguarda da globalização econômica nos processos de produção, buscando alternativas que garantissem a sobrevivência de seus produtos em um mercado competitivo. Já na década de 1960, revistas em quadrinhos distribuídas na América Latina eram produzidas no México, onde a indústria editorial estava mais organizada e os custos de produção eram menores.

A popularidade das histórias em quadrinhos também concorreu para que surgisse uma "desconfiança" quanto aos efeitos que elas poderiam provocar nos leitores. Isso ocorreu porque, a partir do aparecimento das revistas em quadrinhos, na década de 1930, e sua disseminação massiva, com centenas de aventureiros de todos os tipos, abrangendo heróis mascarados, super-heróis, personagens **ANTROPOMORFIZADOS**, crianças travessas, *cowboys*, exploradores interplanetários, de ambientes selvagens, as narrativas em quadrinhos passaram a se voltar quase que exclusivamente para crianças e adolescentes. Estes, segundo a visão que predominava nesse período, eram seres frágeis, altamente influenciáveis, que cediam facilmente ao que recebiam por intermédio dos quadrinhos, tendendo a reproduzir aquilo que mais os impressionava.

Muitas pessoas ficaram em dúvida sobre as aventuras fantasiosas das páginas das revistas em quadrinhos e se perguntaram o quanto elas poderiam afastar seus filhos e alunos de leituras consideradas de maior profundidade (livros literários, por exemplo), dificultando seu caminho para um amadurecimento sadio. Essa preocupação representou um impedimento para a entrada dos quadrinhos nas salas de aula, banimento que ocorreu muitas vezes de forma violenta e repressora.

ANTROPOMORFIZADOS: animais ou seres inanimados tomando características humanas.

SAIBA MAIS



O ambiente de desconfiança em relação às HQs e educação floresceu após a Segunda Guerra Mundial, a partir dos Estados Unidos, berço dos quadrinhos industrializados. Na cidade de Nova York, o dr. **Fredric Wertham** (1895-1981), psiquiatra alemão naturalizado, iniciou uma campanha de alerta contra os malefícios que a leitura de revistas em quadrinhos poderia trazer aos jovens norte-americanos. Baseado nas observações que fazia durante o tratamento de jovens transgressores ou malcomportados, ele publicou artigos na imprensa especializada, ministrou palestras em escolas, participou de programas de rádio e televisão, sempre salientando os aspectos negativos das HQs e sua leitura. Ele investiu fortemente contra esses materiais (especialmente as revistas de terror e suspense), denunciando-os como ameaça à juventude. Para ele, nada do que era produzido pela indústria dos quadrinhos tinha salvação e só trazia influências ruins para os jovens, levando-os à criminalidade, ao homossexualismo e à perda dos valores sagrados à sociedade norte-americana.

Wertham era diretor do maior hospital de Nova York e suas palavras de alarde encontraram eco, principalmente depois que lançou o livro *Seduction of the Innocent* (*Sedução do Inocente*). O título já dá uma ideia do que ele defendia: que as revistas em quadrinhos eram responsáveis pela perdição da juventude. Sua atuação fez muitos estragos no meio, causando a queima de revistas em escolas, ameaças de prisão de distribuidores e a constituição de um subcomitê para estudo das HQs pelo Senado norte-americano e, finalmente, a elaboração de um **código de ética**, que obrigava os editores a seguir parâmetros muito rígidos de conteúdo.

Essa visão dos malefícios das revistas em quadrinhos e, em consequência, de todo tipo de HQs, independentemente da forma como era publicada, foi disseminada para outros países, inclusive no Brasil, fazendo com que a entrada dos quadrinhos na sala de aula fosse adiada por várias décadas.

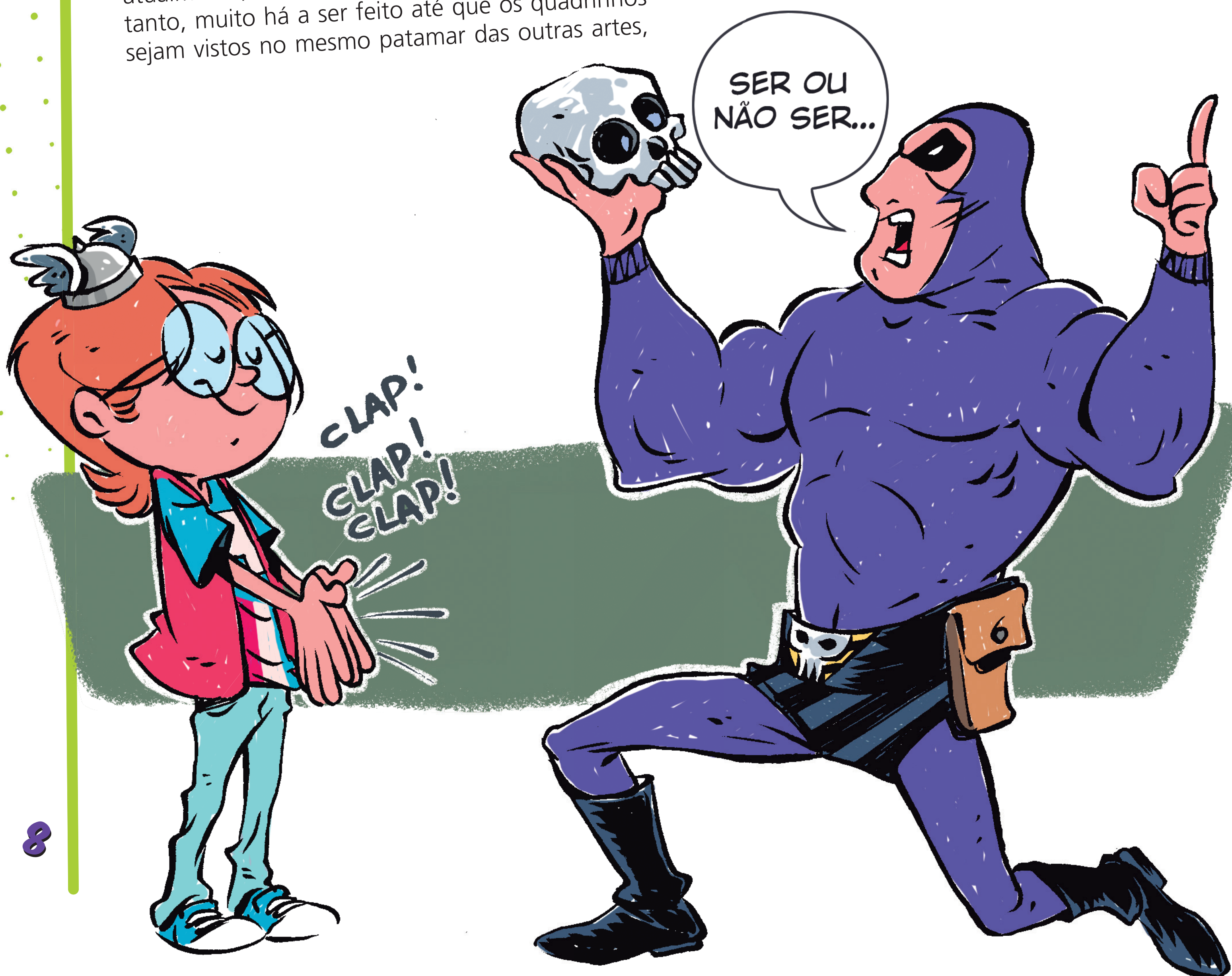
4. A VOLTA POR CIMA DAS HQs

Felizmente, o desenvolvimento das Ciências da Comunicação e dos Estudos Culturais, a partir da década de 1960, possibilitou que os meios de comunicação fossem vistos de forma menos apocalíptica. As HQs acompanharam essa tendência, que atingiu também a televisão, o rádio e os jornais. Elas passaram a receber a atenção das elites intelectualizadas e a ter destaque no sistema global de comunicação, tendo seu aspecto artístico reconhecido e valorizado.

Os europeus foram os primeiros a enxergar o potencial dos quadrinhos como artefato cultural e artístico. Pode-se dizer que aí se deu o início de um processo de legitimação cultural dos quadrinhos, atualmente, bem avançado. Infelizmente, no entanto, muito há a ser feito até que os quadrinhos sejam vistos no mesmo patamar das outras artes, como a literatura, pintura, arquitetura, teatro ou cinema. As consequências de décadas de **OSTRACISMO** dos ambientes pensantes, especialmente dos educativos, levam tempo para desaparecer.

O importante é constatar que as coisas mudaram, embora mais lentamente do que gostaríamos. As últimas gerações cresceram na percepção de que grande parte da resistência contra as HQs era desprovida de fundamento, sustentada mais por afirmações preconceituosas em relação ao meio do que por aquilo que a realidade demonstrava a leitores e apreciadores dos produtos **quadrinísticos**. A partir desse novo entendimento e percepção, ficou mais fácil para

OSTRACISMO: Afastamento, repulsa, exclusão.



os quadrinhos, como ocorreu com outras manifestações artísticas e literárias (romances policiais, ficção científica, literatura fantástica etc.), serem vistos na particularidade de sua estrutura gráfico-narrativa e analisados sob uma ótica própria, mais positiva.

Esse olhar sobre os quadrinhos, é certo, se tornou mais simpático. E, por sua vez, as HQs também evoluíram. Mesmo se considerarmos apenas o produto ou formato que mais dissemina a linguagem dos quadrinhos, ou seja, as revistas periódicas ou gibis, constataremos o avanço gráfico e temático, apresentando tramas mais bem elaboradas e uma maior exploração dos aspectos artísticos, além de seu refinamento. O próprio desenvolvimento e sofisticação do meio, bem como sua participação no ambiente de convergência das mídias, exigiu a presença de artistas mais talentosos, capazes de responder à altura das demandas complexas da indústria como das exigências de um consumidor mais integrado às mídias e atualizado sobre as produções, os autores, os personagens e o desenvolvimento temático dos quadrinhos.

A percepção daqueles que não tinham familiaridade com as HQs só veio confirmar aquilo que, para os amantes do meio, fazia parte de sua realidade de leitores e produtores, que enxergavam os produtos da chamada **Nona Arte** como instrumentos para a transmissão de conhecimento, instrução e preceitos educativos. Revistas em quadrinhos de caráter educacional, como *True Comics, Real Life Comics* e *Real Fact Comics* já existiam desde a década de 1940 nos Estados Unidos, trazendo antologias sobre personagens, histórias, figuras literárias e eventos históricos. Em outros países, essas revistas em quadrinhos também foram comuns, como na Itália (onde a Igreja Católica utilizou a linguagem dos quadrinhos para divulgação da vida de santos), e aqui no Brasil, onde o editor **Adolfo Aizen** publicava revistas que contavam a história do Brasil e a vida das figuras históricas brasileiras.

A aproximação dos quadrinhos com artes, até então, mais conceituadas, como a literatura, por exemplo, foi feita nas revistas da série *Classics Illustrated*, hoje considerada *cult*, dedicada à adaptação de obras literárias importantes para a linguagem quadrinística. A linguagem dos quadrinhos foi também utilizada politicamente, como aconteceu na China de Mao Tsé-Tung, em que campanhas educativas foram desenvolvidas com a linguagem gráfica sequencial, visando reproduzir a ideologia dominante, e, no México, onde agências governamentais a utilizaram em campanhas de educação popular. Além disso, a linguagem dos quadrinhos serviu e continua a ser utilizada para apoio técnico no treinamento ou instrução de pessoal em funções especializadas, como soldados ou operários fabris. Em nível mais avançado, as últimas décadas evidenciaram a adequação dos quadrinhos para a transmissão de mensagens que enfocavam áreas como a filosofia, a psicologia e a economia.

Com tudo isso, não admira que as histórias em quadrinhos também passassem a ser utilizadas em livros didáticos. No Brasil, isso ocorreu a partir da década de 1960, quando algumas editoras desse tipo de obras contrataram autores para desenvolver, em quadrinhos, parte do conteúdo de seus livros. Daí, para os quadrinhos invadirem as provas de vestibular e serem considerados pelas autoridades governamentais como benéficos ao processo de ensino, foi apenas um passo.



ABRA A SUA MENTE!



Não foi fácil o caminho das HQs até a sala de aula. No Brasil, existiram três fases nesse trajeto: a rejeição, a infiltração e a inclusão.

Na **REJEIÇÃO**, os quadrinhos não eram tolerados na sala de aula. Qualquer aluno que levasse uma revista para a sala de aula corria o risco de vê-la arrancada de suas mãos, ser chamado à diretoria, ter os pais convocados para tomar conhecimento da atitude indevida e outras represálias. Nesse período, nenhum professor ousava falar em quadrinhos em sala de aula, pois elas eram algo proibido.

Na **INFILTRAÇÃO**, que se constituiu à medida que novas gerações de docentes assumiram suas funções, surgindo um novo olhar para os quadrinhos. Professores mais propositivos reconhecem o potencial da linguagem da Nona Arte, familiarizam-se com seus produtos e desenvolvem atividades em sala de aula, abordando temas diversos. São visionários, verdadeiros guerrilheiros da educação, que não aceitavam a submissão a uma prática caduca e totalitária. Aos poucos, seu trabalho criou raízes, proliferou, e as autoridades educacionais passaram a ter outra visão das possibilidades e benefícios da utilização dos quadrinhos em sala de aula..

Finalmente, na **INCLUSÃO**, que agora vivemos, as HQs já são consideradas como elemento constituinte do processo didático. Isto ocorreu por meio de diversas medidas formais, como a **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** (LDB), promulgada em 20 dezembro de 1996, que apontava a necessidade de inserção de outras linguagens e manifestações artísticas nos ensinos fundamental e médio; os **Parâmetros Curriculares Nacionais** (PCN), no final dos anos 1990, que trouxeram uma releitura das práticas pedagógicas aplicadas na escola, criando novo referencial a ser adotado pelos professores nos ensinos fundamental e médio, e neles incluindo as histórias em quadrinhos; e a inclusão das HQs em projetos educacionais específicos, como o **Programa Nacional Biblioteca da Escola** (PNBE), e de outros projetos estaduais e municipais que incluem e distribuem para as escola brasileiras publicações de histórias em quadrinhos destinadas a constituir um acervo de uso dos professores em suas práticas didáticas.



5. O PORQUÊ DE USAR AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM SALA DE AULA

Como afirmamos, não podemos esperar que as HQs sejam a solução da educação no Brasil, ou mesmo em qualquer outro país, por outro lado, estamos convictos de que qualquer política séria para o aprimoramento da educação estará fadada ao fracasso se deixar de considerar o potencial e a inclusão dos quadrinhos no ambiente escolar.

São várias as razões para recomendar a **aplicação dos quadrinhos na sala de aula**. Entre elas, podemos destacar que, de maneira geral, as HQs já fazem parte do imaginário e da cultura de nossa sociedade, com sua linguagem sendo encontrada em diferentes espaços, meios e atividades, como na publicidade, revistas, livros didáticos ou não, jornais, videogames, campanhas e *softwares* educativos e até em provas do Enem. Elas afetam a população todos os dias e são de fácil entendimento, não implicando conhecimento aprofundado ou nenhuma tecnologia específica.

Um bom motivo para o uso de HQs como veículo de provocação ou transmissão de conhecimento é a sua capacidade de promover a interação e ampliar o diálogo professor-aluno. As revistas em quadrinhos são muito populares entre crianças e jovens, não representando uma invasão de seu mundo ou a imposição de elemento estranho à sua realidade. Fáceis de ser obtidas e manuseadas, elas são também relativamente baratas quando comparadas a outros produtos. Seu processo de criação é relativamente simples, permitindo a elaboração em salas de aula, com poucos recursos e gastos (folhas em branco, papel e lápis de cor podem produzir bons resultados). E, mais importante, as histórias em quadrinhos **ajudam na socialização de crianças e jovens**, que nelas encontram elementos para discussão, troca de ideias e expressão.

PARA CURIOSOS

Dos quatro maiores empresários da imprensa brasileira no século 20, três começaram no segmento de revistas como editores de quadrinhos: Roberto Marinho, Adolfo Aizen e Victor Civita (a Editora Abril nasceu, em 1950, com um gibi, ***O raio vermelho***, e, depois, arrebatou o mercado com ***Pato Donald***). O hoje megaconglomerado editorial Record, de Alfredo Machado, começou como o primeiro distribuidor de quadrinhos do Brasil. Esses empresários montaram seus impérios editoriais a partir do negócio lucrativo das HQs, cujas vendas impulsionaram seus negócios"

(Gonçalo Junior, em *A guerra dos gibis*. Companhia das Letras: Rio de Janeiro, 2004.)



6. EM QUE MOMENTOS E EM QUE CONTEÚDOS UTILIZAR AS HQs



A experiência demonstra que as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas basicamente em **todas** as áreas e disciplinas, tanto como fonte de informação ou fundamentos de conteúdo, como no desenvolvimento de atividades específicas. Nas aulas de **artes**, elas podem ser estudadas como forma de manifestação artística, enfocando sua linguagem, códigos utilizados e estrutura narrativa. Nas de **geografia**, podem ser discutidas histórias em locais específicos, estudando-se elementos topográficos ou culturais de países ou regiões. Nas de **história**, podem fundamentar as diversas épocas de desenvolvimento histórico, servindo para identificação de anacronismos ou ideologias dos autores na elaboração da narrativa. Nas de **língua portuguesa**, podem auxiliar no enfoque de pontos específicos de gramática (locuções verbais, gírias etc.) ou no entendimento e interpretação de textos. Nas aulas de **física**, assim como nas de **biologia** e/ou **química**, podem oferecer subsídios para a discussão de teorias diversas, quando contrastadas com elementos narrativos dos quadrinhos. E assim por diante.

Nesse sentido, cada professor, ciente de suas necessidades didáticas e reconhecendo o potencial de uso e as características da linguagem dos quadrinhos, a disponibilidade de material e as peculiaridades de seus alunos e a sua ambiência escolar, com criatividade, poderá eleger a melhor forma de utilizar os produtos quadrinísticos em sua prática diária.

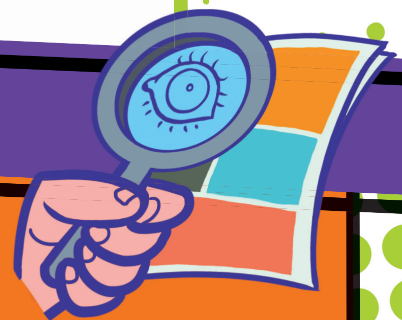
7. COMO UTILIZAR AS HQs EM SALA DE AULA

Nessa questão, não existe uma regra absoluta que garanta 100% o êxito de tal aplicação. Podemos apresentar práticas já desenvolvidas por educadores, que podem servir como um norte ou orientação para os seus colegas da mesma ou de outras disciplinas do currículo. Mas afirmar que existem receitas prontas para o sucesso, seria uma temeridade.

De maneira geral, é possível defender que o aspecto mais importante para a melhor utilização das histórias em quadrinhos em sala de aula não está nelas em si, mas sim em um dos principais agentes do processo educativo: **o(a) professor(a)**. Nesse sentido, não parece haver substitutivo à altura para a **criatividade do docente**, esteja em que nível de ensino estiver. Essa criatividade está ligada à identificação do docente com as HQs, ao entusiasmo com que se utiliza os produtos e elementos da linguagem, que certamente contagiará os seus alunos, bem como à sensibilidade de saber quando e como deve utilizar os quadrinhos e mesmo quando deve não fazê-lo, evitando qualquer tipo de pressão, o que poderia trazer efeitos contrários aos desejados.

Nem todos os alunos se identificam imediatamente com as produções em quadrinhos. Alguns, talvez, podem até ter dificuldades para encontrar o seu espaço em um processo didático que as envolva. Perseverança e persistência são palavras-chave nesses momentos. Cabem aos professores buscar alternativas adequadas para suas necessidades. Assim, da mesma forma que deverão utilizar de sua sensibilidade para inserir as HQs em sua rotina, não deve faltar a eles o discernimento para identificar a hora em que as HQs não conseguem se concretizar como resposta aos seus objetivos. Nesses casos, é preciso buscar outras mídias, que possam oferecer melhor resultado.

PARA CURIOSOS



O mais importante museu de histórias em quadrinhos da Europa, com um acervo de 8 mil desenhos originais, encontra-se em Angoulême, no sudoeste da França, cidade que se tornou uma referência para os fãs de HQs com a realização de festivais internacionais sobre o tema desde 1974.Pranchas de desenhos da obra ***Tintin no Tibete***, de 1959, e de outros personagens famosos, como Asterix e Corto Maltese, além de criações mais antigas de autores como Cham e Winsor McCay, são algumas das raridades que podem ser vistas no local.

TEMAS TRANSVERSAIS: Ética, orientação sexual, meio ambiente, saúde, pluralidade cultural e trabalho e consumo.

AMBIENTE DE COLABORAÇÃO: No curso em EaD **Quadrinhos em Sala de Aula**, teremos um grupo aberto no Facebook, acompanhado e/ou mediado por tutores da Uane, no qual esperamos que os alunos e alunas possam interagir e colaborar com o aprendizado uns dos outros. Ou seja, esse **aprendizado colaborativo** permite que o sucesso de um ajude no sucesso dos outros (Gokhale, 1995).

Por último, deve-se salientar a propriedade da utilização das histórias em quadrinhos em projetos individuais ou coletivos, especialmente em propostas destinadas a dar conta dos chamados **TEMAS TRANSVERSAIS** definidos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Essas temáticas são especialmente favoráveis a congregar professores de variadas áreas. Assim, além de transmitir aos alunos a compreensão de que o processo educativo ocorre como um conjunto, com a participação e cooperação dos agentes responsáveis pelas várias disciplinas do currículo, as histórias em quadrinhos concorrem para a criação de um **AMBIENTE DE COLABORAÇÃO** entre os professores, ampliando o alcance de sua prática educativa. Trata-se de um desafio que **os professores devem enfrentar coletivamente**. O que podemos afirmar é que a experiência tem demonstrado que esse tipo de atividade costuma gerar resultados bastante positivos.

8. CONCLUSÃO

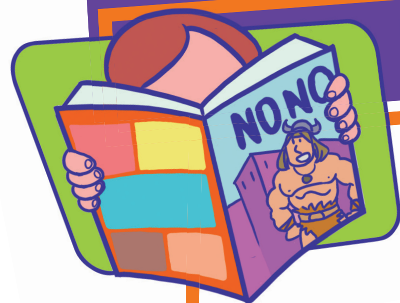
Existe muito mais a ser dito a respeito das relações entre histórias em quadrinhos e a escola e isso, por si só, justifica o surgimento cada vez mais crescente de pesquisas, dissertações e teses que se debrucem sobre a sua aplicação no ensino e na educação.

Este fascículo constitui apenas a **abertura dessa discussão**, que se prolongará nos próximos fascículos, videoaulas, radioaulas, webconferências, entre outras ferramentas que disponibilizaremos para enriquecer o aprendizado de nossos cursistas.

Não temos dúvida de ser esta uma viagem fascinante, pela qual o maravilhoso mundo dos quadrinhos, em suas relações com o ensino, será desvendado e apresentado, buscando revelar novos horizontes para todos aqueles que vivem e acreditam no potencial da educação para mudar o mundo. Potencial esse que os quadrinhos também têm. Basta sonhar. Basta acreditar. Basta se comprometer com eles.



LEIA E SAIBA MAIS SOBRE HQs



É possível encontrarmos uma boa literatura sobre histórias em quadrinhos e educação que pode ajudar os professores e professoras a conhecer melhor a linguagem dos quadrinhos e proporcionar ideias que definirão as suas estratégias de aplicação:

CALAZANS, Flávio. **Histórias em quadrinhos na escola**. São Paulo: Paulus, 2004,

CARVALHO, Djota. **A educação está no gibi**. Campinas: Papirus, 2006.

LUYTEN, Sonia (org.). **História em quadrinhos**: leitura crítica. São Paulo: Edições Paulinas, 1989,

MODENESI, Thiago; BRAGA, Amaro (org.). **Quadrinhos & educação**. Recife: Editora Universidade Guararapes. 3v.

PAIVA, Fabio. **Histórias em quadrinhos na educação**. Recife: Editora Quadro a Quadro, 2017.

PEREIRA, Ana Carolina Costa; ALCÂNTARA, Cláudia de Sales (org.). **Histórias em quadrinhos**: interdisciplinaridade e educação. São Paulo: Editora Reflexão, 2017.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3.ed. São Paulo: Ed. Contexto, 2009.

SANTOS NETO, Elydio; SILVA, Marta Regina Paulo da (org.). **Histórias em quadrinhos & educação**: formação e prática docente. São Bernardo: Editora Metodista, 2011.

SANTOS NETO, Elydio; SILVA, Marta Regina Paulo da (org.). **Histórias em quadrinhos e práticas educativas**: sobre a produção de HQs e fanzines no ambiente educacional. São Paulo: Criativo, 2013.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. (org.). **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Ed. Contexto, 2009.

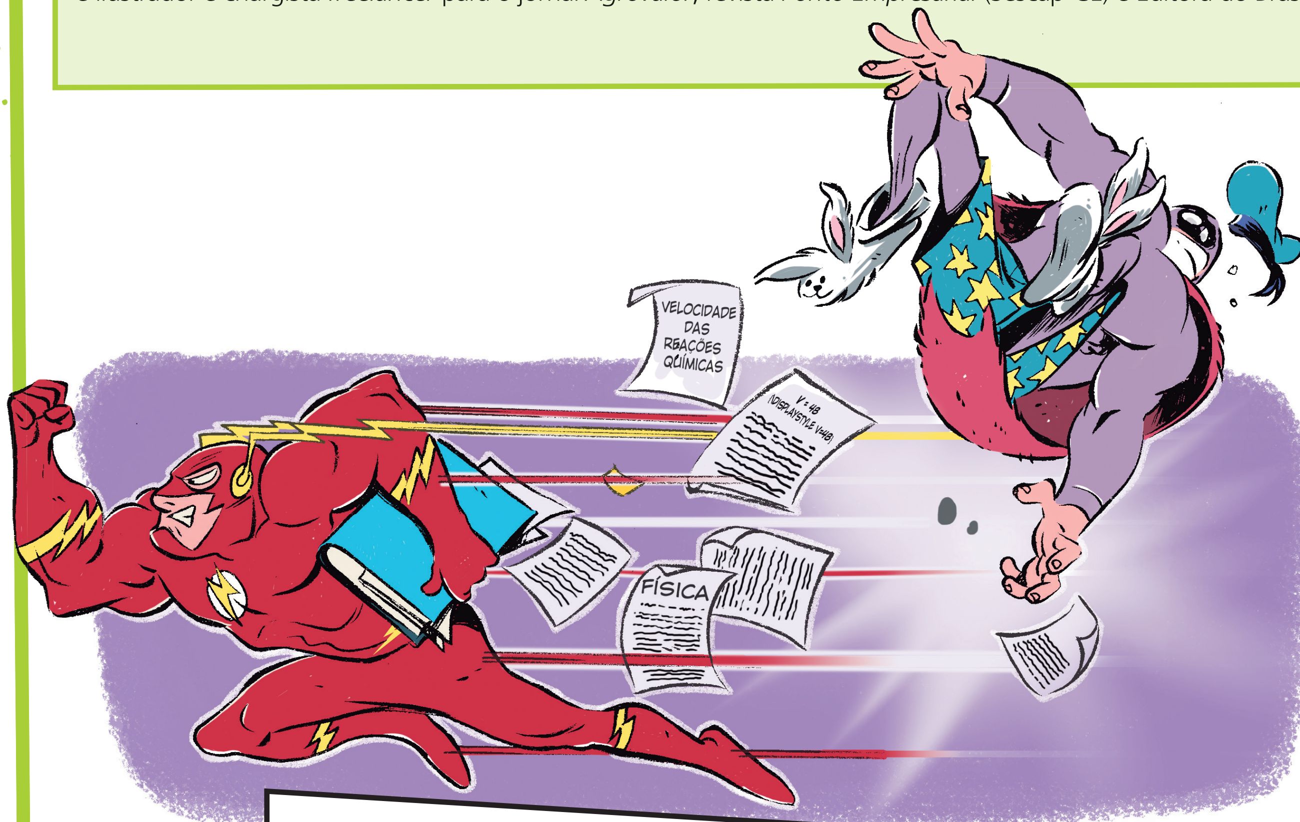


WALDOMIRO VERGUEIRO (AUTOR)

é graduado em Biblioteconomia e Documentação pela Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo (FESPSP) e mestre e doutor em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). É professor titular sênior do Departamento de Informação e Cultura da ECA. Fundador e coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos (ECA-USP), membro do Conselho Consultivo e colaborador do periódico especializado *International Journal of Comic Art*. Organizador das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. Autor e organizador de diversos livros sobre histórias em quadrinhos, em 2007 ganhou o Troféu HQMIX na categoria "Melhor Livro Teórico" com *O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil* (co-organizado por Roberto Elísio dos Santos). Dedicou-se especialmente à discussão da aplicação de quadrinhos no ensino, temática sobre a qual organizou os livros *Como usar histórias em quadrinhos na sala de aula*, atualmente em sua 3ª edição, e *Quadrinhos e Educação: da rejeição à prática*, além de colaborar com capítulos em vários livros e orientar pesquisas de mestrado e doutorado sobre o tema. Escreveu dezenas de artigos sobre histórias em quadrinhos, publicados em revistas especializadas no Brasil e no exterior.

CRISTIANO LOPEZ (ILUSTRADOR)

é desenhista, Ilustrador e quadrinista. É desenhista-projetista do Núcleo de Ensino a Distância da Universidade de Fortaleza e ilustrador e chargista *freelancer* para o jornal *Agrovalor*, revista *Ponto Empresarial* (Sescap-CE) e Editora do Brasil.



Apoio







Realização



